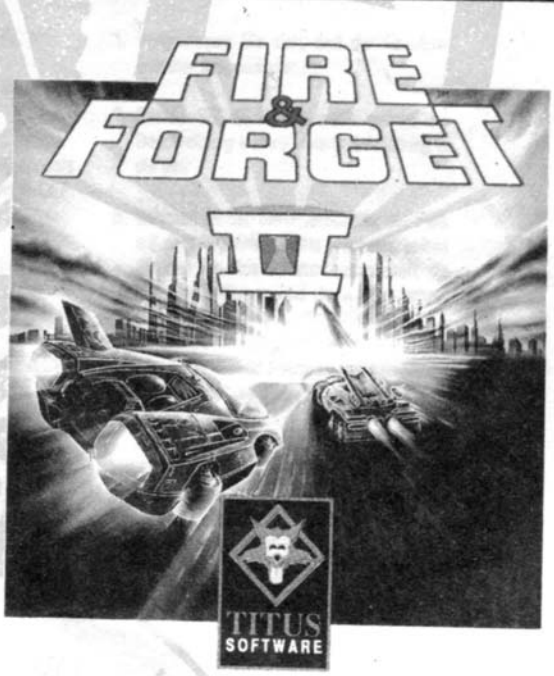

FIRE
&
FORGET
II
TITUS
SOFTWARE

Instructions de chargement :

Mise en route :

Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre Amstrad.
Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît à l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 ou la touche 2 pour commencer la partie.

IMPORTANT :

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche.

DETRUISEZ LE CONVOI AVANT QU'IL N'ANEANTISSE LA VILLE!

Avec FIRE & FORGET II, vous allez devoir vous préparez à vivre le plus extraordinaire des jeux d'arcade jamais conçu pour une console! Vous piloterez le THUNDER MASTER II développant 850 Chevaux sur la route et pouvant se transformer en un véritable vaisseau d'attaque aéroporté; le tout, armé de phasers ioniques et d'un lance missiles!

L'HISTOIRE :

Le 3ème congrès international pour la paix doit se tenir cette année à Mégapolis. Cependant, les autorités ont été averties qu'un groupe de dangereux terroristes fait route vers la ville pour la détruire

et par la même occasion, tuer les plus éminents savants et industriels qui y séjournent. Le gouvernement n'a plus d'autre solution que de faire appel à vous une fois de plus. Pilotant THUNDER MASTER II, il ne vous reste plus beaucoup de temps, et le convoi de terroristes progresse rapidement...

VOTRE MISSION :

Pour gagner, vous devrez détruire non seulement tous les ennemis que vous rencontrerez (jeeps, tanks...) et qui sont là pour défendre les blindés, mais remonter tout le convoi pour atteindre et détruire le blindé de tête possesseur de l'arme suprême destinée à anéantir la ville...
Votre temps est précieux et le convoi se rapproche à vive allure de Mégapolis! Alors attachez votre harnais de sécurité, vérifiez la pression du turbo, surveillez les compteurs et préparez vous à vivre la plus périlleuse et la plus passionnante des missions.

COMMENT PILOTER LE THUNDER MASTER II

Avant de commencer à jouer, familiarisez-vous avec les mouvements et les fonctions de chacune des touches. Vous devez synchroniser les mouvements de votre main avec ceux de vos yeux pour pouvoir dépasser et éviter tous les obstacles. N'oubliez pas que c'est par la pratique que vous parviendrez à la perfection.

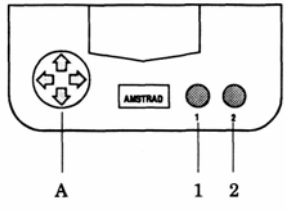
Fonctions de chacun des boutons :

Chacune des touches de votre joystick déclenchera un mouvement ou une action bien spécifique.

A -Touche de direction.

Lorsque THUNDER MASTER II est au sol, vous pouvez aller à gauche ou à droite en appuyant sur un côté ou l'autre du bouton, et accélérer ou freiner en appuyant en haut ou en bas.
Lorsque THUNDER MASTER II est en jet, vous pouvez le déplacer vers le haut, le bas, à droite et à gauche en appuyant sur la touche de Direction correspondante (les diagonales sont également accessibles). Il est à noter que la vitesse de vol est alors constante.

1 - Bouton de feu 1 : Tir normal
2 - Bouton de feu 2 : Passe en mode jet et inversement.
1 + 2 : En appuyant sur le bouton 1 et 2 en même temps, vous lancerez un missile.



AMSTRAD CPC+ Au clavier:

Touche P……Pause

ENTER……Décollage / atterrissage du

Thunder Master II

1- Lorsque le Thunder Master II roule:

Touche ↑……Accélérer

Touche ↓……Freiner

Touche ←……Tourner à gauche

Touche →……..Tourner à droite

Touche M*…….Lancer un missile

Barre Espace ...Tir

2- Lorsque le Thunder Master II vole:

Touche ↑……Voler vers le bas

Touche ↓……Voler vers le haut

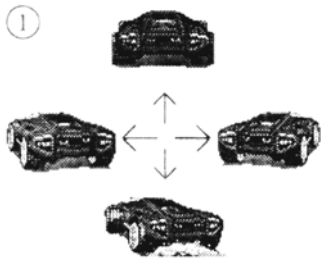
Touche →……..Voler vers la droite

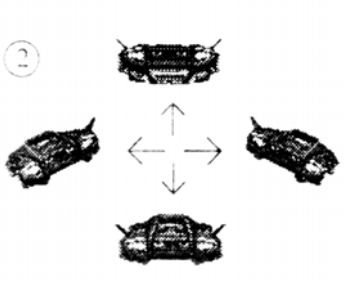
Touche ←……..Voler vers la gauche

Touche M*…….Lancer un missile

Barre Espace .....Tir

*Clavier AZERTY. Touche ? sur un clavier QWERTY





Avec un joystick à 1 bouton de feu:

Pour tirer sur un ennemi avec le phaser ionique, appuyez sur le bouton de feu. Pour lancer un missile, appuyez simultanément sur le bouton de feu et la touche ENTER. Pour passer en mode ”jet” ou pour atterrir, appuyez sur la touche ENTER.

PRENEZ LE CONTROLE DE THUNDER MASTER II

Avant de prendre le départ, les points suivants vous aideront à mieux réussir votre mission.

Sur la route, vous devrez ramasser des bonus qui vous seront nécessaire pour poursuivre votre mission:

A- Les jerricans de kérosène (rouges) pour voler.
- Les jerricans de fuel (bleues) pour rouler.
B - Les missiles (gris)
C - Vie supplémentaire

VOS ENNEMIS :

1 - LES ENGINS ROULANTS.

a) Les véhicules de surveillance.

1 - RIDER

Il ferme la marche du convoi. Sa puissance de feu est faible, mais il est rapide.
Points:500

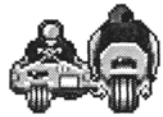
2-SIDE

Aussi rapide que le Rider, il est cependant mieux armé.
Points:750

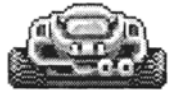
3-4-5-JEEPS

Elles servent de navettes entre les différentes parties du convoi. Elles ne sont pas très rapides mais ce sont les mieux armées des véhicules de surveillance. Leur résistance est variable.
Points: 1000

1

2 

3

4 

5

b) les véhicules de dissuasion

6-7-MILICE
Dès que vous êtes repéré, la milice intervient aussitôt pour vous empêchez d'aller plus loin.
Points: 1200
c)les véhicules d'interception

8-9-10-TANKS
Catégorie : Blindé léger
Points: 1500

6

7

8

9

10

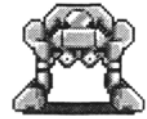
11-12-13-CHARS D'ASSAUT
Catégorie : Blindé lourd
Points:2000

14-JUMPER
Extrêmement agile, il se déplace par bonds.
Son armement est à la hauteur de sa maniabilité
et il ne rate que rarement sa cible...
Points : 2000

11

12

13

14 

15 - MIRADOR

Son rôle consiste uniquement à prévenir les blindés que l'on est à leur poursuite. Du fait de leur structure et de leur armement de faible portée, ils sont très facilement destructibles.
Points:500

15

16-17-CANONS

Placés sur la route, ils forment des barrages en vous bombardant sans relâche.
Points:750

16

18-WALKER

Véritable blockhaus, il se trouve aux abords des blindés pour stopper toute progression de votre part. Extrêmement résistant, vous ne pourrez le détruire qu'avec 1 Missile.
Points: 1000

17

18

19 - GUARDIAN

Tout comme le Walker, il est là pour empêcher votre progression, mais seul 2 missiles en viendront à bout.
Points:2500

19

20-MINE AERIENNE

Elles sont toujours par groupe, et forment une barrière.
Points:500

21 - BOMBE THERMIQUE

Se trouve sur la route et explose lorsqu'elle détecte une source de chaleur tel que les réacteurs du THUNDER MASTER II.
Points:500

20

21

2 - LES ENGINS CYBERNETIQUES VOLANTS:

Ils fonctionnent de façon autonome, et prennent les décisions seuls. Ils ne sont animés que par la mission qui leur a été programmée, et n'hésitent pas à se sacrifier pour réaliser celle-ci...

22

22-MOUCHARD

Son rôle consiste à prévenir la milice de tout ce qui se passe. Lorsqu'il est vert, cela indique qu'il ne vous a pas repéré. Lors qu'il devient rouge, c'est que vous êtes découvert.
Points:500

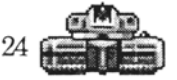
23

23-GARDE DU CORPS

Protège les blindés.
Points:500

24-FLYINGHAMMER

Programmé pour intercepter tout ennemi en se jetant sur lui.
Points: 1500

24 

25 - SUCKER
Vert, il recherche du fuel. S'il se colle à vous, il vous «pompe» votre fuel, et devient bleu. Si vous le détruisez pendant qu'il repart, vous pourrez récupérer 1 bidon de fuel.
Points: 1500

25

26-BOMBER
Lâche des bombes sur la route.
Points:2000

26

27-FLYING MILICE
Milice volante
Points: 1000

27

28-FLYING NEST
Transporte de l'énergie d'une partie du convoi vers une autre. Lorsqu'il est touché, il libère un œuf (voir N° 29 ci après).
Points:500

28

29 - EGG

Une fois largué par le N°28, il rebondira sur la route avant d'exploser. Si vous arrivez à l'attraper avant qu'il n'explose, vous bénéficierez d'un bouclier invisible pendant un certain temps.
Points : 0

29

30-BOMBE AIMANT

Posée à même la route, elle sera attirée par la masse métallique du Thunder Master II et viendra s'exploser sur vous.
Points:500

30

31-JERRY

Du à un défaut de conception, il recherchera votre compagnie en vous suivant partout plutôt que de vous tirer dessus !
Points:500

31

32-TOM
Il a été uniquement fabriqué pour rechercher
et détruire tous les N°31pour cause de traîtrise.
Si aucun N°31 ne se trouve dans les parages,
il continue son chemin...
Points: 1500

32

33-BANZAI
Vaisseau suicide
Points: 1000

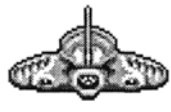
33

34-POTGUN
Canonnière volante.
Points:2000

34

2 - LES ENGINS VOLANTS PILOTES :

35-36-AVIONS ECUIREURS
Repèrent votre position.
Points: 1000

35 

36

37 -MILICE IMPERIALE
Beaucoup plus dissuasive que les autres milices.
Points: 1000

37

38-LITTLE GRIBOUY
Vaisseau d'interception de classe II.
Points: 1000

38

39-HELICOPTERE
Patrouilleur d'interception puissamment armé.
Points: 1500

39

40-BOMBER II
Son armement est nettement supérieur au premier Bomber, et il est beaucoup plus résistant.
Points: 2500

40

41- SPEED-BIRD
Vaisseau d'interception impérial de type 3.
Rapide et Fragile.
Points: 1000

41

42-FIRE-BIRD
Vaisseau d'interception impérial de type 2. Lent et solide.
Points:2000

43-FIERYBIRD
Vaisseau d'interception impérial de type 1.
Rapide et résistant
Points:3000

42

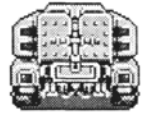
43

3-LES BLINDES:

I- BLINDE CITERNE
Transporte le carburant de tout le convoi.
Points: 10000

I

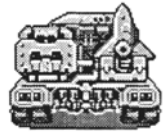
II- BLINDE LARGUEUR DE MINES
Vous avez intérêt à ne pas le suivre de trop près...
Points:20000

II 

III-BLINDE RADAR
Centralise toutes les informations et informe
tous les véhicules sur leurs missions.
Points:30000

III

IV-BLINDE MISSILE SWT08/Q
Blindé puissamment armé possédant le missile
sol/sol de la série des SWT.
Points:40000

IV 

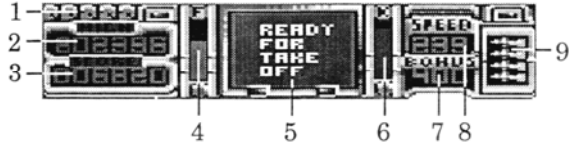
V-BUNDEDETETE

Blindé transportant le méga-missile
tactique nucléaire life Thirsty".
Points:50000

V ?

TABLEAU DE BORD :

1- VIES : Nombre de vies vous restant pour accomplir votre mission.
2- HIGH : Le score le plus élevé depuis le début du jeu y est inscrit.
3- SCORE : Votre score actuel y est affiché en permanence.
4- F (Fuel) : Jauge vous indiquant le niveau d'essence dont vous disposez pour rouler.
5-MESSAGE : Affiche les messages et indications transmis par votre ordinateur de bord.
6- K (Kérosène) : Jauge vous indiquant niveau de kérosène dont vous disposez pour voler.
7- BONUS : Chaque fois que vous ramassez un jerrican de fuel ou de kérosène, votre bonus augmente et sera ajouté au score.
8- SPEED : Indique la vitesse.
9- MISSILES : Indique le nombre de missiles dont vous disposez (4 par symbole).



©TITUS 1990. Fire&Forget II est un logiciel protégé en France et à l'étranger dans le cadre des conventions internationales de droit d'auteur. Il est interdit de reproduire, adapter, louer ou désassembler ce logiciel, y compris sa documentation, dont le programme source a été enregistré auprès de l'Agence pour la Protection des Programmes à Paris.

TITUS 28 TER AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY - FRANCE

© TITUS 1990